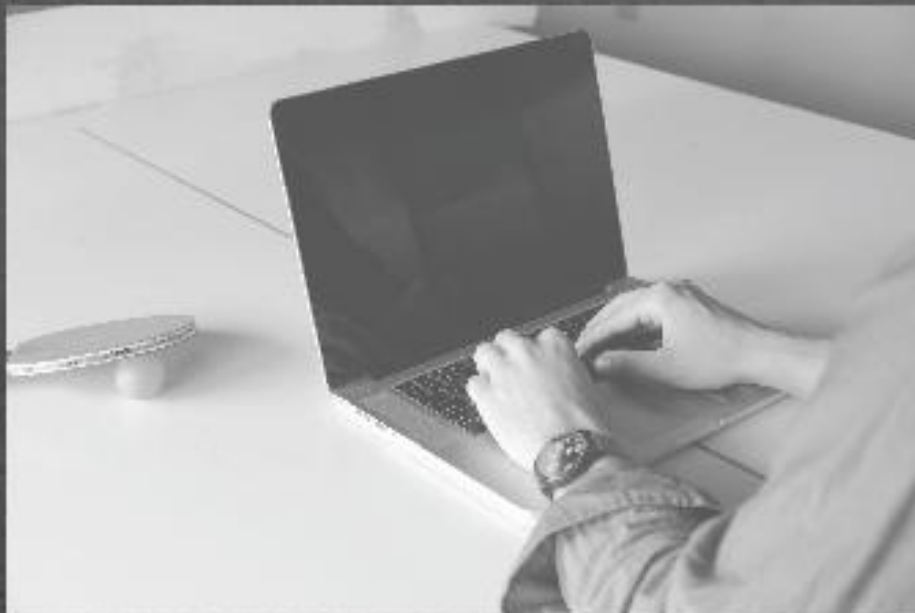


# Medienkonzept

der GHS Tiefentalstr



**ERSTELLT VON  
DER MEDIENGRUPPE  
DER GHS TIEFENTALSTR.**

Stand 18.06.2018

# Inhalt

1	Einleitung, Inhalte und Ziele des pädagogischen Nutzungskonzeptes .....	3
2	Medienkompetenz - Lernen mit und über Medien .....	4
2.1	Fächerbezogener-Fächerübergreifender Einsatz.....	7
3	Ausstattung.....	20
3.1	Hard- und Software .....	20
4	Ausbauanforderungen .....	21
5	Qualifikation und Qualifizierung .....	23
6	Evaluation .....	24
7	Fazit/ Nachwort .....	24
8	Literaturverzeichnis.....	24

# 1 Einleitung, Inhalte und Ziele des pädagogischen Nutzungskonzeptes

Unsere heutige Gesellschaft hat sich zu einer Informations- und Wissensgesellschaft entwickelt. Zeitgleich modifizieren sich die „Neuen Medien“ in einer unvermittelten Geschwindigkeit. Dieser Entwicklung müssen sich alle Schulen stellen, auch die Gemeinschaftshauptschule Tiefentalstraße. Dabei stellen **Medienkompetenzen** ausschlaggebende Grundkenntnisse, Grundfähigkeiten und Grundfertigkeiten dar, über die jede Schülerin und jeder Schüler beim Abschluss der Schule verfügen sollte. Die **Zukunftschancen** der Schülerinnen und Schüler hängen progressiv davon ab, ob der Umgang von „Neuen Medien“ und die Fähigkeit der Reflexion ihrer Nutzung vorhanden sind. Deshalb steht im Mittelpunkt der Schule, den Schülerinnen und Schülern ihre Handlungskompetenz für den Alltag und Beruf zu schaffen und medienkompetentes Handeln in ihren Lern- und Lebensraum zu integrieren.

Die Bedeutsamkeit der „Neuen Medien“ stellt eine große Hürde für Hauptschüler in der Berufswelt dar und erschwert zusätzlich die Berufsfindung. Schülerinnen und Schüler aus sozial schwachen Familien bekommen an der Gemeinschaftshauptschule Tiefentalstraße die Möglichkeit, erforderliche Kenntnisse im Umgang mit Computern und anderen technischen Endgeräten zu erlangen bzw. das Internet kennenzulernen. Die **Ausstattung** der Gemeinschaftshauptschule mit einem gebäudeumfassenden Wlan-Netz, funktionsfähigen und leistungsstarken Rechnern in den Computerräumen und technischen Endgeräten für einen zeitgemäßen, digitalisierten Unterricht, ist daher ein unabdingbares Ziel, damit die Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit haben, technische Schlüsselkompetenzen zu erwerben, mit denen sie in Lage sind, Informationen in Form von Text-, Daten- und Bildmaterial zu beschaffen und zu bearbeiten, sowie Inhalte reflektiert und gefiltert für sich nutzbar zu machen und somit letztlich für den **Arbeitsmarkt** attraktiv zu sein.

## 2 Medienkompetenz - Lernen mit und über Medien

Medienkompetenz kann als „die Fähigkeit, Medien und die dadurch vermittelten Inhalte den eigenen Zielen und Bedürfnissen entsprechend effektiv nutzen zu können“ definiert werden.<sup>1</sup> Die Kernaussagen dieser Definition in Bezug auf Schule und Unterricht lauten, dass Schülerinnen und Schüler alle gängigen Arten von Medien (er-)kennen und nutzen sollen. Sie sollen aktiv in der Medienwelt tätig sein, indem sie sich einerseits eine Orientierung in dieser als Rezipienten aufbauen und gleichzeitig eine kritische Distanz beibehalten; andererseits Medien als Produzenten nutzen und für ihre schulisch/berufliche, sowie auch persönliche Entwicklung einsetzen.<sup>2</sup>

Je bedeutender Medien im Alltag von Kindern und Jugendlichen werden, umso mehr steigen auch die Anforderungen an ihre Medienkompetenz.<sup>3</sup>

Damit Medienkompetenz in der Schule adäquat vermittelt werden kann, bzw. diese von Schülerinnen und Schülern erlangt werden kann, bedarf es eines Medienkonzeptes, in welchem sich vier elementare Dimensionen einer Medienkompetenz wiederfinden: Diese Dimensionen sind nach Baacke die **Medienkunde**, die **Medienkritik**, die **Mediennutzung** und schließlich die **Mediengestaltung**. Baacke deckt sich im Wesentlichen mit den Kompetenzen des Medienpasses NRW, auf die im nachfolgenden Kapitel genauer eingegangen werden.<sup>4</sup>

### Medienkunde

Dabei lernen die Schülerinnen und Schüler die neuen Geräte, Software und Netzwerke zu verstehen, zu bedienen und die Prinzipien der Informationstechnologie zu erfassen.

### Mediennutzung

---

<sup>1</sup> Vgl. Baacke, Dieter (1999).

<sup>2</sup> Vgl. Brothers/ Gartzke/ Stolte (2007).

<sup>3</sup> Vgl. BMFSFJ (o.J.): Medienkompetenz stärken, <https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/themen/kinder-und-jugend/medienkompetenz/medienkompetenz-staerken/75350> [Zugriff am 21.05.2018 Uhrzeit: 19.52 Uhr]

<sup>4</sup> Vgl. Brothers/ Gartzke/ Stolte (2007).

Hierbei nutzen die Schülerinnen und Schüler die neuen Medien zur Informationsbeschaffung, durch den Internetbrowser und die Textverarbeitung usw.

### **Medienkritik**

Beim kritischen Umgang mit den Neuen Medien reflektieren die Schülerinnen und Schüler ihr Freizeitverhalten und die Vor- und Nachteile von Internet. Auch die jüngeren Schülerinnen und Schüler der GHS Tiefentalstraße verfügen häufig über ein internetfähiges Mobiltelefon und nutzen dementsprechend früh soziale Netzwerke mit Auswirkungen auf die Klassengemeinschaft und die Kommunikation untereinander. Daraus ergibt sich die Konsequenz, einen verantwortungsbewussten Umgang mit Smartphones zu schulen und die Nutzung der Geräte an der GHS Tiefentalstraße transparent zu regeln.

### **Mediengestaltung**

Mit neuen Medien können die Schülerinnen und Schüler z.B. eine Schülerzeitung oder eine Homepage gestalten.

Nach Schell werden **drei Ziele der Medienkompetenz** definiert:

1. Fähigkeit zur Kommunikation mit neuen Medien
2. Produktion und Gestaltung eigener audiovisueller Medien
3. Kenntniss der technischen und organisatorischen Bedingungen <sup>5</sup>

Besonderen Wert legt Schell auf die Handhabung und Nutzung der Medien. Für eine umfassende Medienkompetenz, darf der Bereich der kritischen Betrachtungsweise aber nicht ausgelassen werden und erhält besonders im schulischen Rahmen einen hohen Stellenwert. Mediennutzung wird vor allem in der jüngeren Generation bereits informell erworben und bedarf daher häufig nur noch in Teilen einer (formellen) Förderung. <sup>6</sup> Gleichzeitig steigt hingegen der Bedarf im reflexiven Umgang mit medial vermittelten Informationen. Dementsprechend muss in diesem Zusammenhang festgehalten werden, dass eine kritische Kompetenz gegenüber einer überwältigenden Masse an unterschiedlichen Informationen und Medien ein

---

<sup>5</sup> Vgl. Schelhowe, Heidi (2004).

<sup>6</sup> Vgl. *ebd.*

wichtiges Ziel der Medienkompetenz darstellt.<sup>7</sup> Da die Schülerinnen und Schüler der Gemeinschaftshauptschule Tiefentalstraße privat jedoch nur begrenzt mit technischen Endgeräten ausgestattet sind, bleibt die (Vermittlung der) Mediennutzung nach wie vor als ein wesentliches Hauptmerkmal der zu erlangenden Medienkompetenz bestehen.

---

<sup>7</sup> Vgl. Brothers/ Gartzke/ Stolte (2007).

## 2.1 Fächerbezogener-Fächerübergreifender Einsatz

Fach	Kompetenzerwartungen laut KLP für die Hauptschule NRW <sup>8</sup>	Geplanter Einsatz von Medien in Anlehnung an den Kompetenzrahmen des Medienpasses NRW <sup>9</sup>
Deutsch	<p>Die Schülerinnen und Schüler können...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Besonderheiten gesprochener Sprache identifizieren.</li> <li>2. Sprachvarianten anhand einfacher Beispiele identifizieren.</li> <li>3. erarbeitete Rechtschreibregeln (...) anwenden und auf dieser Grundlage Texte korrigieren.</li>   <li>4. Planungsübersichten zu einfachen Zusammenhängen in Form von Mindmaps, Skizzen, Tabellen erstellen.</li>   <li>5. über Sachverhalte informieren .</li>   <li>6. Grundlegende Besonderheiten virtueller Welten (z.B. Fernsehserien, PC-Spiele) einordnen und Bezüge zu Elementen der Wirklichkeit herstellen.</li> <li>7. Internetkommunikation als potentiell öffentliche Kommunikation identifizieren und daraus resultierende grundlegende Konsequenzen für sich einschätzen.</li> <li>8. zentrale Anliegen einer Website einordnen und bewerten.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Ton- und Filmaufnahmen bearbeiten.</b></li> <li>2. <b>Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden. (vgl. Medienpass NRW, 2.1)</b></li> <li>3. <b>Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen/ organisieren/ zusammenfassen/ strukturiert aufbewahren (vg. Ders., 1.3); Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten (korrigieren), mediale Produkte (zum Austausch im Plenum) teilen (vgl. ders., 3.1).</b></li> <li>4. <b>Mindmaps, Skizzen, Tabellen am Tablet oder PC erstellen und via Wlan präsentieren: Medienprodukte planen, gestalten, präsentieren, Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilen kennen und nutzen (vgl. ders., 4.1); Gestaltungsmittel von Medien kennen, reflektiert anwenden, sowie ihrer Qualität und Wirkung beurteilen (vgl. ders., 4.2).</b></li> <li>5. <b>Ergebnisse am Tablet oder PC gestalten (Worddatei, Fotomaterial, Ton-/ Filmaufnahmen) (vgl. ebd.) Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden.</b></li> </ol>

<sup>8</sup> Vgl. Kernlehrpläne für Hauptschulen in Nordrhein Westfalen.

<sup>9</sup> Vgl. [https://www.medienpass.nrw.de/sites/default/files/media/LVR\\_ZMB\\_MKR\\_Rahmen\\_A4\\_v01.pdf](https://www.medienpass.nrw.de/sites/default/files/media/LVR_ZMB_MKR_Rahmen_A4_v01.pdf) [Zugriff am 29.05.2018 Uhrzeit: 06.52 Uhr ]

	<p>9. mediale Produktion konzipieren und in mindestens einer einfachen Form umsetzen (zB. beim szenischen Spiel).</p>	<p>(vgl. ders., 4.3)</p> <p>6. <b>Serienausschnitte und PC-Spiele untersuchen. Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren (vgl. ders., 5.4)</b></p> <p>7. <b>Verschiedene Möglichkeiten der Internetkommunikation auf die genannten Kriterien prüfen, indem entsprechende Positiv- und Negativbeispiele identifiziert werden. Informationen, Daten und ihre Quellen, sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten (vgl. ders., 2.3); Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen (vgl. ders., 2.4)</b></p> <p>8. <b>Eine Onlinerecherche durchführen und die Ergebnisse als Dateiformat festhalten. Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und nutzen (vgl. ders., 6.1); Algorithmische Muster und Strukturen nachvollziehen und reflektieren, sowie Auswirkungen der Automatisierung von Prozessen der digitalen Welt beschreiben und reflektieren (vgl. ders., 6.2 u. 6.4).</b></p> <p>9. <b>kriterienorientiertes Ton-/ und Filmmaterial zu einem vorgegebenen Thema erstellen. Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten.</b></p>
<p><b>Mathe</b></p>	<p><u>Prozessbezogene Kompetenzen:</u></p> <p>Die Schülerinnen und Schüler können...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. mündlichen und schriftlichen Darstellungen, Zeichnungen und Diagrammen relevante Informationen entnehmen.</li> <li>2. angemessene Darstellungsformen wie Skizzen, Tabellen, Symbole, Diagramme, Gegenstände oder Handlungen verwenden.</li> <li>3. fachbezogene Informationen (u. a. im Internet)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen.</b></li> <li>2. <b>Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten.</b></li> </ol>



	<p>recherchieren und bewerten.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. die Dynamische-Geometrie-Software zur Bearbeitung mathematischer Situationen nutzen.</li> <li>5. zusätzlich weitere (auch digitale) Werkzeuge nutzen (Tabellenkalkulation, etc.).</li> </ol> <p><u>Inhaltsbezogene Kompetenzen:</u></p> <p>Die Schülerinnen und Schüler können...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. im ebenen Koordinatensystem arbeiten.</li> <li>2. Schrägbildskizzen von Würfeln und Quadern anfertigen</li> <li>3. Kongruenzen (im Sinne anschaulich evidenter Deckungsgleichheit) nutzen.</li> <li>4. Figuren maßstabsgetreu vergrößern und verkleinern.</li> <li>5. Beziehungen zwischen Zahlen bzw. Größen in Verbalisierungen, Tabellen und Diagrammen darstellen.</li> <li>6. Funktionen in Verbalisierungen, Wertetabellen, Graphen und Termen (bzw. Funktionsgleichungen) darstellen.</li> <li>7. Daten in Ur- und Strichlisten sowie Häufigkeitstabellen auswerten.</li> <li>8. Daten in Säulendiagrammen präsentieren.</li> <li>9. Wahrscheinlichkeiten auf der Basis von Zufallsexperimenten schätzen (empirisches Gesetz der großen Zahl).</li> <li>10. statistische Darstellungen (insbesondere „Manipulationen“) analysieren.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. <b>Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten.</b></li> <li>4. <b>Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen.</b></li> <li>5. <b>Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen.</b></li> <li>6. <b>Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen.</b></li> </ol>
<b>Englisch</b>	<p>Die Schülerinnen und Schüler können...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. einfache Texte und Medien umformen, gestalten, sowie darstellen (z.B. Geschichten, kleine Gedichte und Dialoge).</li> <li>2. einfache Texte und Medien aus dem Internet bzw. Radio oder Fernsehen zusammenstellen und Bild- und</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen. (vgl. ders. 4.1)</b></li> <li>2. <b>Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden; themenrelevante</b></li> </ol>

	<p>Textinformationen in Beziehung setzen.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. einfache Texte und Medien zielgerichtet bearbeiten.</li> <li>4. Korrekturen und Überarbeitungen vornehmen.</li> <li>5. Hilfsmittel zum Nachschlagen und Lernen unter Anleitung nutzen (z.B. CDs, Internet).</li> <li>6. Lernsoftware anwenden.</li> <li>7. kleine Projekte gestalten und Lernfortschritte medial gestalten.</li> <li>8. Hörtexten und Filmsequenzen wichtige Informationen entnehmen (z.B. Werbespots, Videoclips) und die Kernaussagen von einfachen, klaren Durchsagen und Mitteilungen verstehen (z.B. im Bahnhof).</li> <li>9. einfache rhetorische Mittel in Werbetexten und Liedern auffinden und deren Wirkung beschreiben.</li> <li>10. das Zusammenspiel von Sprache, Bild und Ton in einfachen Filmausschnitten beschreiben.</li> <li>11. Gliederungen mit Hilfe von Tabellen erstellen.</li> <li>12. unterschiedliche Techniken zum Markieren und Notieren einsetzen.</li> <li>13. Lern- und Arbeitsprozesse selbständig und kooperativ gestalten, u.a. Material beschaffen, Präsentation gestalten.</li> </ol>	<p><b>Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren und umwandeln (vgl. Medienpass NRW 2.1 u. 2.2)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. <b>Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen.</b></li> <li>4. <b>Vgl. 3.</b></li> <li>5. <b>Vgl. 2 u. 3.</b></li> <li>6. <b>Medienausstattung kennen, auswählen, und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsbewusst umgehen. (vgl. ders., 1.1)</b></li> <li>7. <b>Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten (vgl. ders., 1.4); andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen (vgl. ders., 5.4).</b></li> <li>8. <b>Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren (vgl. ders., 1.3)</b></li> <li>9. <b>Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen; Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; anderen bei der Mediennutzung unterstützen. (vgl. ders., 5.3 u. 5.4)</b></li> <li>10. <b>Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; anderen bei der Mediennutzung unterstützen. (vgl. ders., 5.4)</b></li> <li>11. <b>Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen. (vgl. ders., 1.2)</b></li> <li>12. <b>Vgl. 11.</b></li> <li>13. <b>Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen, themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren und umwandeln (vgl. Medienpass NRW 2.1 u. 2.2) Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits-, Urheber- und Nutzungsrechts überprüfen und beachten.</b></li> </ol>
--	--	---

<p><b>Bereich Gesellschaftslehre (Geschichte/ Politik, Erdkunde, Arbeitslehre/ Wirtschaft)</b></p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler können...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Unter Anleitung Informationen zu historisch-politischen Sachverhalten (u.a. aus dem Internet) beschaffen.</li> <li>2. Bildquellen beschreiben und ihre Wirkung erläutern</li> <li>3. Zwischen Spielfilm und Dokumentarfilm unterscheiden und Informationen aus ihnen wiedergeben.</li> <li>4. Karten, Diagramme und Schaubilder beschreiben (u.a. Thema, dargestellter Raum, Zeit, Legende, wesentliche Informationen)</li> <li>5. Zeitleisten, Diagramme, Skizzen, Strukturbilder und Schaubilder zur Darstellung von Zusammenhängen erstellen.</li> <li>6. eine kurze Befragung planen, durchführen und auswerten.</li> <li>7. angeleitet in Mediensammlungen recherchieren.</li> <li>8. Daten durch Beobachten und Erkundungen erheben.</li> <li>9. diskontinuierliche Texte, wie Grafiken, Statistiken, Schaubilder, Diagramme sowie Bilder, Karikaturen und Filme analysieren.</li> <li>10. Medienprodukte erstellen und präsentieren (im schul-öffentlichen Raum)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>14. Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen, themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren und umwandeln (vgl. Medienpass NRW 2.1 u. 2.2)</li> <li>15. Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten (vgl. ders., 2.3)</li> <li>16. Medien kennen, analysieren und reflektieren. Die interessensgeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen. (vgl. ders., 5.1 u. 5.2)</li> <li>17. Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen, einsetzen (vgl. ders., 2.1). Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten (vgl. ders., 2.2)</li> <li>18. Medienprodukte planen, gestalten, präsentieren, Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen (vgl. der., 4.1). Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden (vgl. ders., 4.2).</li> <li>19. Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden; rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- und Urheber- und Nutzungsrechts überprüfen, bewerten und beachten. (vgl. ders., 4.3; 4.4)</li> <li>20. Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen einschätzen (vgl. ders. 2.4). Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren (vgl. ders., 6.2)</li> <li>21. Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden (vgl. ders., 4.3) Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten (vgl. ders., 1.4)</li> <li>22. Chancen und Herausforderungen von Medien für die</li> </ol>
--	--	--

		<p><b>Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen; Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; anderen bei der Mediennutzung unterstützen. (vgl. ders., 5.3 u. 5.4)</b></p> <p><b>23. Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen. (vgl. ders. 4.1)</b></p>
<b>Musik</b>	<p>Die Schülerinnen und Schüler können...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. einfache und komplexere vokale und instrumentale Kompositionen auch unter Verwendung digitaler Werkzeuge realisieren</li> <li>2. biografische Hintergründe von Musik erläutern, Klanggestaltungen vor dem Hintergrund biografischer und elementarer historischer Kenntnisse bewerten.</li> <li>3. Informationen über Musik in einen thematischen und historischen Zusammenhang einordnen</li> <li>4. Musik unter Berücksichtigung biografischer und historischer Hintergründe angeleitet deuten.</li> <li>5. Aufbau und Handhabung von Musikinstrumenten und anderen Klangerzeugern erläutern.</li> <li>6. abendländische Kunstmusik und populäre Musik des 20. und 21. Jahrhunderts im Hinblick auf ihre Stilmerkmale analysieren,</li> <li>7. Musik begründet in einen historisch-kulturellen oder biografischen Kontext einordnen und deuten</li> <li>8. historisch-kulturelle oder biografische Hintergründe musikalischer Entwicklungen erläutern,</li> <li>9. Informationen hinsichtlich der medialen Funktionalität von Musik erläutern und einordnen,</li> <li>10. grundlegende ökonomische Zusammenhänge u. a. in Bezug auf Produktions- und Vermarktungsstrukturen sowie Fragen des Urheberrechts erläutern (u.a. Download von Musik).</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen, themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren und umwandeln (vgl. Medienpass NRW 2.1 u. 2.2)</b></li> <li>2. <b>Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten (vgl. ders., 2.3)</b></li> <li>3. <b>Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen (vgl. ders., 2.4)</b></li> <li>4. <b>Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen (vgl. ders., 4.1)</b></li> <li>5. <b>Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden (vgl. ders., 4.3)</b></li> <li>6. <b>Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten (vgl. ders., 4.4)</b></li> <li>7. <b>Medien kennen, analysieren und reflektieren. Die interessensgeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen. (vgl. ders., 5.1 u. 5.2)</b></li> <li>8. <b>Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen (vgl. ders., 5.4)</b></li> </ol>

<b>Sport</b>	<p>Die Schülerinnen und Schüler können...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. grundlegende Methoden zur Verbesserung der Leistungsfähigkeit benennen, deren Bedeutung für den menschlichen Organismus unter gesundheitlichen Gesichtspunkten in Ansätzen beschreiben.</li> <li>2. Bewegungsgestaltungen (z. B. Paar- oder Gruppentänze, Fitnesschoreografien, Bewegungskünste) in rhythmischen Strukturen zu Musik - auch in der Gruppe - umsetzen und präsentieren.</li> <li>3. ihr ästhetisch-gestalterisches Bewegungsrepertoire aus unterschiedlichen Bereichen (z. B. Schulsport, Hobbys, Trends der Jugendkultur) für eine Präsentation (z. B. Schulaufführung) nutzen.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen (vgl. ders., 1.1)</b></li> <li>2. <b>Medienprodukte adressaten- gerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen (vgl. ders., 4.1)</b></li> <li>3. <b>Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden (vgl. ders., 4.3)</b></li> </ol>
<b>Textil</b>	<p>Die Schülerinnen und Schüler können...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Textiles aus den Bereichen Mode, Wohnung und Textilkunst möglichst mit Medien und Maschinen entwerfen und gestalten, so dass aktuelle Trends, soziale und psychologische Aspekte berücksichtigt werden,</li> <li>2. Ausdrucksformen aus den Bereichen Mode, Wohnung und Textilkunst in einer Dokumentation (u.a. Fotoserie, Powerpoint) darstellen,</li> <li>3. einen Gegenstand mittels textiler Techniken unter kulturspezifischen Gestaltungsaspekten auch unter Verwendung digitaler Werkzeuge und Medien entwerfen und realisieren,</li> <li>4. Textiles oder Ideen für Textiles aus der Gegenwart und Zukunft mit Hilfe digitaler Werkzeuge entwerfen,</li> <li>5. ökologische und ökonomische Gesichtspunkte der Textilproduktion und des Handels sowie deren Zusammenhänge anhand von Informationen aus Texten, Bild- und Filmmaterialien erklären,</li> <li>6. komplexe Zusammenhänge für eine nachhaltige Kaufentscheidung von Textilien in einer Dokumentation</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen (vgl. ders., 1.1)</b></li> <li>2. <b>Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen (vgl. ders., 1.2)</b></li> <li>3. <b>Medienprodukte adressaten- gerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen (vgl. ders., 4.1)</b></li> <li>4. <b>Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aus- sageabsicht beurteilen (vgl. ders., 4.2)</b></li> <li>5. <b>Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden (vgl. ders., 4.3)</b></li> <li>6. <b>Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen, themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren und umwandeln (vgl. ders., 2.1 u. 2.2)</b></li> <li>7. <b>Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten (vgl. ders., 2.3)</b></li> </ol>

	(Powerpoint, Fotoserie) unter Berücksichtigung selbstständig entwickelter Kriterien präsentieren und beurteilen.	
<b>Kunst</b>	<p>Die Schülerinnen und Schüler können...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Materialien sammeln und in einer Collage oder Montage im Hinblick auf eine Gestaltungsabsicht kombinieren und variieren, umgestalten und verfremden,</li> <li>2. digitale Fotografien entwerfen, herstellen und nachbearbeiten,</li> <li>3. analoge und digitale Layouts unter Verwendung von Bildern und Texten entwerfen und realisieren,</li> <li>4. Bilder unter Verwendung digitaler Werkzeuge themen- und zielbezogen gestalten.</li> <li>5. Darstellungs- und Manipulationsmöglichkeiten in Fotografie und digitaler Bildgestaltung auch mit Hilfe bildexterner Information überprüfen.</li> <li>6. themenbezogene Filmsequenzen (z.B. Videoclips) unter Berücksichtigung elementarer filmsprachlicher Mittel entwickeln und realisieren,</li> <li>7. Videoausschnitte und Filmsequenzen mit Blick auf die eingesetzten filmsprachlichen Mittel und die digitalen Veränderungen beschreiben.</li> <li>8. die Gestaltungsmerkmale von animierten Bildern in Videos und in Computerspielen benennen und im Hinblick auf Zielgruppe und Inhalt deuten.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen, themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren und umwandeln (vgl. ders., 2.1 u. 2.2)</b></li> <li>2. <b>Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen (vgl. ders., 1.1)</b></li> <li>3. <b>Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten (vgl. ders., 1.4);</b></li> <li>4. <b>Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden (vgl. ders., 4.3)</b></li> <li>5. <b>Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen (vgl. ders., 5.3)</b></li> <li>6. <b>Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen (vgl. ders., 5.4)</b></li> <li>7. <b>Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren (vgl. ders., 5.1)</b></li> <li>8. <b>Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen (vgl. ders., 3.1)</b></li> <li>9. <b>Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen (vgl. ders., 4.2)</b></li> </ol>
<b>Hauswirtschaft</b>	<p>Die Schülerinnen und Schüler können...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. recherchieren angeleitet in Mediensammlungen und beschaffen zielgerichtet Informationen</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen, themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren und umwandeln (vgl. Medienpass NRW 2.1 u. 2.2)</b></li> <li>2. <b>Informationen, Daten und ihre Quellen sowie</b></li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. analysieren und interpretieren mit Hilfestellungen diskontinuierliche Texte wie Grafiken, Statistiken, Rezepte, Schaubilder, Diagramme so- wie Bilder, Karikaturen und Filme</li> <li>3. analysieren Fallbeispiele auch außerhalb des unmittelbaren eigenen Erfahrungsbereichs</li> <li>4. erstellen angeleitet Skizzen, Diagramme und Schaubilder zur Darstellung von Informationen und Messdaten,</li> <li>5. recherchieren selbständig in unterschiedlichen Medien und beschaffen zielgerichtet Informationen</li> <li>6. analysieren und interpretieren komplexere diskontinuierliche Texte wie Grafiken, Statistiken, Rezepte, Schaubilder, Diagramme sowie Bilder, Karikaturen und Filme</li> <li>7. erstellen selbstständig Skizzen, Diagramme und Strukturbilder, um Zusammenhänge und Probleme graphisch darzustellen</li> <li>8. erstellen (Medien präsentieren diese intentional im (schul-) öffentlichen Raum</li> </ol>	<p><b>dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten (vgl. ders., 2.3)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. <b>Medien kennen, analysieren und reflektieren. Die interessensgeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen. (vgl. ders., 5.1 u. 5.2)</b></li> <li>4. <b>Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen, einsetzen (vgl. ders., 2.1). Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten (vgl. ders., 2.2)</b></li> <li>5. <b>Medienprodukte planen, gestalten, präsentieren, Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen (vgl. der., 4.1). Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden (vgl. ders., 4.2).</b></li> </ol>
<p><b>Technik</b></p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler können...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. analysieren und interpretieren mit Hilfestellungen diskontinuierliche Texte wie Grafiken, Statistiken, Schaubilder, Diagramme sowie Bilder, Karikaturen und Filme</li> <li>2. erstellen angeleitet Skizzen, Diagramme und Schaubilder zur Darstellung von Informationen und Messdaten,</li> <li>3. erstellen aus einer vorgegebenen inhaltlichen Auswahl (Medien-) Produkte zu fachbezogenen Sachverhalten und präsentieren diese intentional im (schul-) öffentlichen Raum</li> <li>4. analysieren und interpretieren komplexere diskontinuierliche Texte wie Grafiken, Statistiken, Schaltpläne, Schaubilder Diagramme sowie Bilder, Karikaturen und Filme</li> <li>5. erstellen selbstständig Skizzen, Diagramme und Schaltpläne, um Zusammenhänge und Probleme graphisch darzustellen</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen, themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren und umwandeln (vgl. ders., 2.1 u. 2.2)</b></li> <li>2. <b>Medien kennen, analysieren und reflektieren. Die interessensgeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen. (vgl. ders., 5.1 u. 5.2)</b></li> <li>3. <b>Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen. (vgl. ders., 1.2)</b></li> <li>4. <b>Medienausstattung kennen, auswählen, und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsbewusst umgehen. (vgl. ders., 1.1)</b></li> <li>5. <b>Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten (vgl. ders., 1.4); andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen (vgl. ders., 5.4).</b></li> <li>6. <b>Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen</b></li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>6. erstellen (Medien-) Produkte zu fachbezogenen Sachverhalten und präsentieren diese</li> <li>7. beschreiben einfache Funktionen einer Textverarbeitung und einer Tabellenkalkulation in Anwendungssituationen,</li> <li>8. beschreiben Funktionen von Software zur Simulation von elektrischen Schaltungen.</li> <li>9. entscheiden sich bei der Präsentation von Ergebnissen kriterienorientiert für eine digitale Präsentationsform,</li> <li>10. bewerten verschiedene Möglichkeiten zum Schutz bei der Nutzung des Internets und bei der Verwendung von E-Mails,</li> <li>11. bewerten exemplarisch den Einsatz von Software zur Simulation technischer Systeme im Hinblick auf die Optimierung betrieblicher Abläufe.</li> </ol>	<p><b>und anwenden; rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- und Urheber- und Nutzungsrechts überprüfen, bewerten und beachten. (vgl. ders., 4.3; 4.4)</b></p>
<p><b>Informatik</b></p>	<p><u>Inhaltliche Schwerpunkte der ersten und zweiten Progressionsstufe:</u></p> <p>Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. wählen zur Bearbeitung einer Aufgabe oder Lösung einer Problemstellung begründet adäquate Anwendungen aus.</li> <li>2. erstellen Diagramme und Grafiken zum Veranschaulichen von Beziehungen zwischen Objekten der realen Welt.</li> <li>3. erläutern anderen Personen - auch unter Nutzung elektronischer Kommunikationsplattformen - verständlich informatische Sachverhalte.</li> <li>4. benennen Vor- und Nachteile verwendeter Kommunikationswerkzeuge.</li> <li>5. verarbeiten Daten mithilfe von Informatiksystemen.</li> <li>6. erfassen, strukturieren und verarbeiten gleichartige Daten in altersgerechter Komplexität mit Hilfe geeigneter Werkzeuge.</li> <li>7. identifizieren und benennen Grundkomponenten von Informatiksystemen und beschreiben ihre Funktionen, beschreiben das Prinzip der Eingabe, Verarbeitung und Ausgabe (EVA-Prinzip) als grundlegendes Prinzip der Datenverarbeitung und ordnen ihm verschiedene Bestandteile eines Informatiksystems zu.</li> <li>8. beachten Umgangsformen und Persönlichkeitsrechte bei</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren.</b></li> <li><b>2. Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten.</b></li> <li><b>3. Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten.</b></li> <li><b>4. Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen.</b></li> <li><b>5. Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen</b></li> </ol>



	<p>elektronischer Kommunikation.</p> <p>9. erläutern Gefahren beim Umgang mit eigenen und fremden Daten.</p>	<p><b>und anwenden.</b></p> <p><b>6. Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen.</b></p> <p><b>7. Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren.</b></p> <p><b>8. Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen, diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen.</b></p>
<p><b>NW</b></p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler können...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Messdaten (u. a. von Keimungs- oder Wachstumsversuchen) in Tabellen übersichtlich aufzeichnen und in einem Diagramm darstellen.</li> <li>2. biologierelevante Informationen (u. a. zum Einfluss verschiedener Faktoren auf das Pflanzenwachstum) aus Tabellen oder Diagrammen entnehmen.</li> <li>3. vorgegebenen Internetquellen und anderen Materialien Informationen (u. a. zu Überwinterungsstrategien) entnehmen und diese erläutern.</li> <li>4. aus verschiedenen Quellen die Gefahren und Schutzmöglichkeiten für Augen und Gehör recherchieren und Ergebnisse verständlich präsentieren.</li> <li>5. in vielfältigen Informationsquellen Sinnesleistungen ausgewählter Tiere unter dem Aspekt der Anpasstheit an ihren Lebensraum recherchieren.</li> <li>6. Werte zu Belastungen der Luft und des Wassers mit Schadstoffen aus Tabellen herauslesen und in Diagrammen darstellen.</li> <li>7. aus Tabellen und Diagrammen Temperaturverläufe und andere einander zugeordnete Werte ablesen und Zwischenwerte interpolieren.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen.</b></li> <li><b>2. Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten.</b></li> <li><b>3. Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen.</b></li> <li><b>4. Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten.</b></li> <li><b>5. Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen.</b></li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"><li>8. im Internet mit einer vorgegebenen altersgerechten Suchmaschine eingegrenzte Informationen finden (z. B. Beispiele für optische Täuschungen).</li><li>9. den Aufbau und die Funktion des Auges und von einfachen optischen Instrumenten (Kameras, Fernrohre, Sehhilfen) mit Hilfe von schematischen Darstellungen, Funktionsmodellen oder Simulationsprogrammen nachvollziehbar erläutern.</li></ol>	<p><b>6. Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen.</b></p>
--	---	---

## **Fächerübergreifender Einsatz**

### **Berufs- und Praktikumserkundung**

Im Rahmen der Berufserkundung ist ein systematischer Aufbau der Medienkompetenz bei Schülerinnen und Schülern unabdingbar. Das Medienkonzept muss inhaltlich fächerbezogen abgestimmt werden, um präzise Bezüge zu Lernbereichen herzustellen.

Im Rahmen der Berufserkundung findet eine mediale Vor- und Nachbereitung des Betriebspraktikums für die Jahrgangsstufe 9 statt. Diesbezüglich erstellen Schülerinnen und Schüler, von den Berufsbegleitern unterstützend, Lebensläufe Bewerbungen (Deckblatt, Anschreiben, Lebenslauf) und Berichte. Dabei liegt der Schwerpunkt gemeinsam mit Schülerinnen und Schülern individuelle Informationen über Praktika und Ausbildungsplätze zu beschaffen, bereitzustellen digital zu speichern, zu versenden und zu drucken.

### **Wahlpflichtunterricht**

Im Wahlpflichtunterricht basiert die Medienkompetenz darauf, dass Schülerinnen und Schüler selbstständig Informationen beschaffen, verarbeiten und diese anschließend präsentieren. Diese wesentlichen Bestandteile des fächerübergreifenden Lernens bauen die Entwicklung der Kompetenzbereiche Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren, Produzieren und Präsentieren aber auch Kommunizieren und Kooperieren auf.

### **3 Ausstattung**

Die technische Ausstattung an der Gemeinschaftshauptschule Tiefentalstraße wurde geprüft und beschränkt sich zurzeit auf den im Nachfolgenden beschriebenen Bestand.

#### **3.1 Hard- und Software**

- zwei eingerichtete Computerräume (wovon der eine z.T. nicht nutzbar ist, da defekt).
- Medienecke im Berufsorientierungsbüro mit insgesamt 3 Computern.
- Schul-Server auf Linux-Basis (IServ) plus Backup-Server.
- in allen Räumen Netzwerk-Anschlüsse (LAN).
- in der Regel mindestens ein PC-Arbeitsplatz pro Klassenraum (PCs sind größtenteils defekt!)
- ein PC-Arbeitsplatz + Drucker im Lehrerzimmer
- 16 Notebooks im Notebook-Wagen (wobei die Notebooks technisch veraltet, bzw. langsam sind.
- 1 Präsentationskoffer (Beamer).

Zusätzlich zu den schuleigenen Geräten besteht die Möglichkeit private Geräte einzusetzen. Eine Einbindung in das vorhandene Schulnetzwerk ist technisch unproblematisch und erfolgt über die Administratoren. Die Entscheidung, ob Schülerinnen und Schüler private Geräte im Unterricht verwenden dürfen, wird von den jeweiligen Lehrkräften getroffen.

#### Software-Ausstattung

Alle PC-Arbeitsplätze laufen unter Microsoft Windows und werden zentral über den Schulserver administriert. Verfügbar ist in der Regel ein Browser, ein Office-Paket (LibreOffice). Weitere Anwendungen können auf Anforderung installiert werden. Über den Server wird das gesamte Schulnetzwerk gewartet und überwacht. Folgende Funktionen stehen zur Verfügung:

- integrierte und mehrfach abgesicherte Kommunikationsplattform mit E-Mail, Foren, Chat und gruppenfähigem Kalender

- Anmeldeserver für die PC-Arbeitsplätze (Windows-Domäne)
- Gruppen- und Benutzerverwaltung
- Steuerung und Kontrolle des Internetzugriffes
- Druckerverwaltung

## 4 Ausbauanforderungen

Aufgrund der problematischen Zuverlässigkeit der Internetgeschwindigkeit in der Schule, sowie häufig nur langsam arbeitender privater Endgeräte (wie beispielsweise Smartphones der Schülerinnen und Schüler), wird nach neuen Lösungen gesucht, die Onlinearbeit der Schülerinnen und Schüler zu erleichtern. Die Schule will nach dem Beispiel anderer Schulen in Köln eine **Erhöhung der Bandbreite** und ein **flächendeckendes WLAN-Netz** beantragen. Die **Fach- und Klassenräume** der Schule sollen komplett **per WLAN an das Schulnetz** angeschlossen sein. Eine entsprechende Betreuung der Zugänge, Zugangsdaten und -möglichkeiten durch einen Kollegen ist ebenfalls vorgesehen. Dadurch können mobile Endgeräte eingesetzt werden und die Schülerinnen und Schüler erhalten zusätzlich die Möglichkeit auch mit eigenen Geräten zu arbeiten.

**Tablets** verändern den Unterricht, weil sie Aktivitäten und Interaktionen ermöglichen, die sonst mit mehr Aufwand verbunden sind: Im Internet recherchieren, Präsentationen erstellen, Videos drehen (Explainity Videos), Bilder aufnehmen, etc. Mit der integrierten Videokamera können die Schülerinnen und Schüler Versuche in naturwissenschaftlichen Fächern oder in den Fremdsprachen Rollenspiele filmen. Auch in den internationalen Vorbereitungsklassen der GHS Tiefentalstraße können Tablets Sprachkompetenzen der Schülerinnen und Schüler zusätzlich fördern. In Mathe können sie dynamische Geometrieprogramme und das Modellieren im Internet nutzen. Da die Anschaffung von Tablets viele Familien überfordert, die dennoch möglichst von der Medienbildung profitieren sollten, strebt die Schule an, mindestens einen Klassensatz pro Doppeljahrgangsstufe anzuschaffen.

Schließlich hat sich der Einsatz von Tablets auch im Bereich der Sonderpädagogik besonders da bewährt, wo Schüler motorische Einschränkungen beim Schreiben haben. Deshalb soll dieser Fachbereich ein eigenes Kontingent erhalten.

Ein **TouchPanel** ist mit einem eigenen Computer verbunden und kann je nach Modell per Fingerdruck oder mit einem kabellosen Stift gesteuert werden. Im Vergleich zur Tafel stehen den Vorteilen nur wenige Nachteile gegenüber.

#### Warum TouchPanels?:

- Die Schülerinnen und Schüler lernen motivierter, schneller und intensiver.
- Die Lerninhalte lassen sich einfacher, schneller und wirkungsvoller präsentieren.
- Arbeitsergebnisse lassen sich speichern und wiederaufrufen.
- Zusammenhänge lassen sich visualisieren.
- Die Aufmerksamkeit der Schülerinnen und Schüler ist im Vergleich zum Einsatz eines Schulbuchs höher.
- Komplexe individualisierte und differenzierte Arbeitsaufträge lassen sich visualisieren und sind für alle stets präsent.
- Die Schülerinnen und Schüler können ihre Arbeitsergebnisse unkompliziert und professionell präsentieren.
- Lernen mit allen Sinnen (Inhalte können mit Videos, Geräuschen, Bildern verknüpft werden).
- Einfaches Einbinden von Internetinhalten in den Unterricht.
- Die Unterrichtsqualität ist deutlich höher und entwickelt sich weiterhin kontinuierlich.

- Mit Hilfe einer Dokumentenkamera können Printmedien (Lehrwerke, Schülerarbeiten) großformatig dargestellt und besprochen werden.

Daher ist aus unserer Sicht eine Ausstattung aller Fach- und Klassenräume mit diesem System, für die Umsetzung unserer Ziele, notwendig.+

## 5 Qualifikation und Qualifizierung

Damit digitale Medien offenere Unterrichtsformen ermöglichen und im Unterricht Wirkung entfalten können, bedarf es einer offenen und gegenüber **technisch-didaktischen Entwicklungen** aufgeschlossenen Grundhaltung sowie entsprechender medienpädagogischer Kompetenzen bei **Bildungsverantwortlichen**. Es geht nicht um die Umsetzung einer punktuellen medieninduzierten Revolution, sondern um die Fähigkeit und Bereitschaft, pädagogische Formen des Lehrens und Lernens unter sich wandelnden technischen Rahmenbedingungen ständig weiterzuentwickeln.<sup>10</sup> Demzufolge besteht der Bedarf zum einen in der Medienkompetenz, um sich bei der Nutzung von Hard- und Software sicher zu fühlen und zum anderen sollten Kolleginnen und Kollegen fachliche Unterrichtskonzepte kennen, die es ermöglichen, den Mehrwert der digitalen Medien mit der gewohnten Unterrichtspraxis zu verbinden oder neue Unterrichtsformen zu erproben.

Die kontinuierliche Fortbildung ist daher ein wesentlicher Baustein des Medienkonzeptes an der GHS Tiefentalstraße. Alle Lehrkräfte erhalten die Möglichkeit, an einer grundlegenden Schulung teilzunehmen. Darüber hinaus wird im Rahmen des **Fortbildungskonzeptes** der Schule regelmäßig der Bedarf nach Weiterbildungen zu anderen Themen abgefragt (z.B. Umgang mit Office-Anwendungen, etc.) und entsprechende Angebote werden organisiert. Der notwendige Fortbildungsbedarf wird jährlich erhoben und aktualisiert, um neue Entwicklungen aufzunehmen.

---

<sup>10</sup> Vgl. Herzig, Bardo (2014).

## 6 Evaluation

Um in Erfahrung zu bringen, wie oft und zu welchen Zwecken digitale Medien an der GHS Tiefentalstr. eingesetzt werden, soll einmal im Jahr eine entsprechende **Erhebung** mittels eines Fragebogens durchgeführt werden. Aus den Rückmeldungen der Fachkonferenzen und den Reflexionen der Zentralen Prüfungen (ZP) soll ein neuer Arbeitsplan erstellt werden, der dieses Medienkonzept weiterentwickelt.

## 7 Fazit/ Nachwort

Im Zeitalter immer komplexer werdender Informationstechnik, eines rasant schneller werdenden Informationsflusses und einer zunehmend unüberschaubar werdender Informationsfülle, ist also Medienkompetenz unweigerlich notwendig, um gesellschaftliche Prozesse in Gegenwart und Zukunft mitgestalten zu können.

Medienkompetenz und Bildung sind heute bereits untrennbar miteinander verknüpft - die Vermittlung und der Erwerb von Medienkompetenz im Kontext Schule und Unterricht für die Zukunft von ausschlaggebender Bedeutung. Zum gegenwärtigen Zeitpunkt, sind für einen zeitgemäßen und digitalisierten Unterricht, sowohl die entsprechende Ausstattung Gemeinschaftshauptschule Tiefentalstraße mit Multimediageräten als auch die Verfügbarkeit von geeigneten Unterrichtsmedien notwendige Voraussetzungen.

## 8 Literaturverzeichnis



- Baacke, Dieter (1999): Medienkompetenz als zentrales Operationsfeld von Projekten. In: Handbuch Medien; Medienkompetenz, Bonn, Bundeszentrale für politische Bildung.
- Brothers, Marx/ Gartzke, Arndt/ Stolte, Marco u.A. (o.J.): Power on-Power off: Medienkompetenz
- Schelhowe, Heidi (2004): Medienbildung in der digitalen Kultur. In: B. Eickelmann (Hrsg.) Bildung und Schule auf dem Weg in die Wissensgesellschaft, Münster: Waxmann.
- BMFSFJ (o.J.): Medienkompetenz stärken, <https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/themen/kinder-und-jugend/medienkompetenz/medienkompetenz-staerken/75350> [Zugriff am 21.05.2018 Uhrzeit: 19.52 Uhr ]
- <https://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene/lehrplannavigator-s-i/hauptschule/index.html> [Zugriff am 21.05.2018 Uhrzeit: 19.52 Uhr ]
- [https://www.medienpass.nrw.de/sites/default/files/media/LVR\\_ZMB\\_MKR\\_Rahmen\\_A4\\_v01.pdf](https://www.medienpass.nrw.de/sites/default/files/media/LVR_ZMB_MKR_Rahmen_A4_v01.pdf) [Zugriff am 13.06.2018 Uhrzeit: 14.38 Uhr ]
- Wie wirksam sind digitale Medien im Unterricht? Prof. Dr. Bardo Herzig im Auftrag der Bertelsmann Stiftung. [https://www.bertelsmann-stiftung.de/fileadmin/files/BSt/Publikationen/GrauePublikationen/Studie\\_IB\\_Wirksamkeit\\_digitale\\_Medien\\_im\\_Unterricht\\_2014.pdf](https://www.bertelsmann-stiftung.de/fileadmin/files/BSt/Publikationen/GrauePublikationen/Studie_IB_Wirksamkeit_digitale_Medien_im_Unterricht_2014.pdf)[Zugriff am 11.06.2018 Uhrzeit: 01.08 Uhr ]